ФИЛОСОФИЯ

УДК 111.1

В.С. Бабинович

ИДЕНТИЧНОСТЬ ГЕЙМЕРА В ВИРТУАЛЬНОМ ПРОСТРАНСТВЕ ВИДЕОИГР

Статья посвящена проблеме формирования идентичности геймера в виртуальном пространстве многопользовательских и однопользовательских видеоигр, рассматриваемой в рамках феноменолого-герменевтической методологии. По мнению автора, раскрытие специфик погружения в виртуальное пространство технически созданного мира игры и описание игрового опыта как особого переживания и соучастного внимания являются одной из интереснейших и актуальных задач современной философии видеоигр. Рассмотреть специфику опыта возможно через анализ функций кастомизации и создания персонажей в видеоиграх разного типа.

Ключевые слова: видеоигры; виртуальный мир; идентичность; опыт сознания; соучастное внимание; миф; гик-культура.

Видеоигры, впервые появившиеся в середине XX в. как новая ветвь развития цифровых технологий, к концу 80-х превратились в популярный феномен массовой культуры. За короткий период существования видеоигр отношение массового сознания к данному феномену меняется от положительного к отрицательному и наоборот. В течении последних десяти лет взгляд на видеоигры переосмысливается – от ассоциации с психическим заболеванием к новой тематизации. Видеоигры становятся полем для исследовательской деятельности и начинают пониматься как новая форма искусства. Экономисты, историки, философы и даже биологи теперь рассматривают видеоигры как феномен, являющийся полем междисциплинарного исследования и эксперимента. [1–4] Проблемой данной статьи является идентификация геймера внутри технически созданного (или видеоигрового) пространства. Геймер будет пониматься как субъект, полностью погруженный в виртуальное пространство видеоигр и анализирующий, понимающий, познающий, проживающий, принимающий на себя условности и правила виртуального мира, а также выступающий в роли активного деятеля. Определяющим является применение методологии феноменолого-герменевтического, как рассмотрения опыта переживания и проживания, и семиотического анализа видеоигр в связи с философией мифа и визуальной семиотикой.

Актуальность данной статьи заключается в прояснении проблемы формирования идентичности геймера через описание его игрового опыта. Идентичность в данном случае понимается в феноменолого-экзистенциальном и герменевтическом смыслах, как опыт понимания и «пропускания» через себя аудиовизуальной и нарративной составляющих видеоигровой реальности. Это особенно значимо в контексте критически малого количества трудов, содержащих анализ видеоигрового пространства в подобном контексте. Систематизация и тематизация мифа как особого опыта переживания. Анализ опыта сознания как соучастного внимания, переживаемого в различных режимах вовлеченности в технически созданном виртуальном пространстве необходимо для понимания сущности видеоигр и значения «вымышленных миров», а также для реконфигурации жизненного мира

игрока не только в виртуальном пространстве, но и в повседневности [5. С. 24–40.]. В данном случае миф будет пониматься как особая форма переживания и опыт сознания (синкретизм, нарративная организация, социальное воображаемое).

С середины XX в. видеоигры начали постепенно входить в массовую культуру и приобрели огромную популярность. От классических платформеров на первых консолях и игровых автоматов до кинематографической графики, системы захвата движения и технологии *lean motion*. За небольшой промежуток времени в видеоиграх произошел огромный эволюционный скачок. Современные возможности графических процессоров и высокий уровень программистов, а также новые способы создания содержания видеоигрового мира привели к тому, что видеоигры начали признавать новой формой искусства. Французские исследователи философии и истории видеоигр Николя Курсье и Мейди эль Канафи утверждают, что видеоигры представляют собой смежный жанр между кино и литературой. Находясь между кино и литературой, видеоигры – простой, состоящий из цвета и движения, визуальный мир, который оставляет много места для воображения и личной интерпретации [6. С. 22–23]

Значимыми (но не главными) элементами является аудиовизуальное сопровождение. Звук и «картинка» частично формируют атмосферу технически созданного виртуального мира, что позволяет сформировать первичное погружение в искусственный мир. Обратимся к недавнему Game Awards 2018 г. для рассмотрения других сопутствующих частей, необходимых для проживания видеоигрового мира и формирования в нем своего «Я». В номинациях, помимо отмеченного выше аудиодизайна, мы можем наблюдать такие категории, как «режиссура» (*God of War*) и «повествование» (*Red Dead Redemption 2*). Нарративное содержание и режиссура визуального образа также являются значимыми элементами формирования полноценного виртуального мира.

Среди теоретиков сложилось разное восприятие видеоигр и игры в целом, что позволяет проследить некоторую историко-философскую традицию. Исследования видеоигр, оказавшие влияние на их философскую тематизацию, – это прежде всего работы Д. Шеффа (по

истории и влиянию Nintendo на мировую массовую культуру), Т. Донована (общая история видеоигр), французских философов видеоигр Н. Курсе и М. эль Канафи, а также отечественных исследователей А. Ветушинского, А. Липкова и сотрудников ЛИКИ «Центра исследований медиафилософии» СПбГУ.

Вопросы о сущности игры волновали философов начиная с Античности. От Платона до Канта, Шиллера, Хёйзинги и Бахтина игра являлась важнейшей онтологической, антропологической и культурно-философской темой. Каждый из философов пытался дать ответ на вопрос относительно роли игры и у каждого из них сложились свое понимание и отношение к данному феномену. Все они подчеркивают универсальные возможности игры в эстетическом и нравственном воспитании, формировании коллективистских черт личности, познавательных интересов, выработке характера, в интеллектуальном, эмоциональном и физическом развитии, развитии творческого мышления и воображения.

В коллективной монографии ЛИКИ СПбГУ «Игра или реальность? Опыт исследования компьютерных игр» мы находим следующее определение: игра – воплощенный парадокс для философа, поскольку свободна в отношении практических целей, но охотно подчиняется своим собственным, вполне произвольным правилам, принимает их искусственность почти как закон природы, требует от игроков почти невероятной технической искусственности и при этом почти совершенно безразлична к познанию мира вне себя, как, впрочем, и к какому-либо основательному знанию себя самой [7. С. 22]. Видеоигра – особо организованная среда со своими правилами, законами, условиями и возможностями, структурирующая опыт переживания в технически созданном виртуальном пространстве, вызывающая особые переживания и активно вовлекающая сознание геймера в соучастие (соучастное внимание), сопереживание и взаимодействие. Под процессом формирования идентичности мы будем понимать частичное (временное) отождествление себя (своего «Я») с образом (аватаром) в видеоигровом виртуальном пространстве. Принятие, восприятие и понимание персонажа на экране как себя самого.

Каким образом происходит погружение и проживание виртуального мира? В своем труде «Время и Рассказ» Поль Рикёр утверждает, что сознание человека попадает в виртуальное пространство вымышленных рассказов через измерение читателя (в данном случае – измерение пользователя) [8. С. 85]. Человек принимает для себя правила, законы, нормы и условности мира. Начинает существовать в нем, соучаствовать, активно взаимодействовать и эмоционально-аффективно откликаться на происходящие виртуальные события, тем самым проживая его. При этом виртуальная реальность (в момент включения) принимается как истинная реальность и проживается как настоящая. Интерактивность усиливает эффект присутствия и актуализирует мифологическое измерение видеоигры. Режимы проживания в видеоигре являются самыми мощными по сравнению с литературой и даже кинематографом, поскольку присутствует момент интеракции.

Что происходит в видеоигровом пространстве после перехода в измерение пользователя? Рассмотрим данный вопрос на примере серии видеоигр *Demon Souls*, *Dark Souls* (1–3) и *Bloodborne*. Попадая в данные миры, геймер сталкивается с абсолютным незнанием окружающей действительности. Звуковое сопровождение, визуальный образ и суровость мира позволяют перейти ему первую «черту погружения в виртуальное пространство». Далее следует вопрос «Что это за мир?» и попытка выяснить это, что дает возможность сопоставления с первобытным человеком и формирования мифологического сознания.

Особенностью данных видеоигр является отсутствие карты и маркеров направления движения к конкретной цели. Перед геймером стоит проблема познания неизвестного, сбор по крупицам информации (из описания предметов, врагов, рассказов союзников и собственного воображения). Каждый камень, мост или здание могут поведать целую историю. Одним из основополагающих моментов формирования образа этого мира является создание напряжения и гнетущей атмосферы, а также постоянное ощущение опасности и агрессивности окружающей среды. Через атмосферу формируется наглядная чувственная образность аудиовизуальной составляющей, что позволяет на чувственном уровне погрузиться, прожить и получить новый опыт в видеоигровом измерении. Говоря о нарративе, стоит отметить две формы, присутствующие в данных видеоиграх: скрытый и открытый нарратив. Открытые нарративы указывают на основную цель персонажа, а скрытые демонстрируют, что в указанной цели можно усомниться и действовать на свое усмотрение. Различные скрытые линии сюжета и развития событий влияют непосредственно на самого играющего.

Как формируется идентичность геймера в подобном видеоигровом мире? Непрерывные переживания за своего персонажа приводят к восприятию персонажа как себя. Создание собственного облика и «родословной» способствует более глубокому погружению в виртуальное пространство. Визуальное сопровождение, внимание к деталям, интерактивность и разрушаемость (если говорить о жанре shooter) объектов, а также динамический 3D-звук позволяют «перенестись» в виртуальный мир. Так, например, в недавней *Battlefield V*, посвященной периоду Второй мировой войны, реализация аудиовизуального сопровождения актуализирует экзистенциальные переживания и позволяет ощутить «ужасы войны». Тотальная разрушаемость всех окружающих объектов, переформирование ландшафта от взрывов и снарядов, полноразмерный 3D-звук специально созданный для выстрелов, техники и авиации «открывают» для геймера портал, говоря словами Рикёра, в вымышленное измерение. В данном случае вживание в роль аватара, принятие его как своего «Я» и переживание виртуального пространства происходят не через сюжет и текстовый нарратив, а через нарратив визуальный. Попытки познания, понимания или принятия мира видеоигры (это зависит от жанра и цели самой игры) открывают огромные возможности для работы воображения, логики и рационального анализа. Технически созданный

виртуальный мир становится «собственным» миром, миром личного бытия и начинает проживаться как истинная реальность для воспринимающего сознания.

Выше шла речь о включении и проживании технически созданного виртуального мира через нарративную и атмосферную составляющие. Теперь же обратимся к другому способу включения и формирования идентичности геймера – визуальному образу.

Возможность формирования собственного аватара, создание подходящего для себя облика, стала неотъемлемой частью практически каждой современной видеоигры. Гибкая настройка облика персонажа, выбор пола, внешности, длины и цвета волос, строения тела позволяют проводить геймерам многие десятки часов в редакторах персонажей для большего вживания в виртуальный мир и принятия персонажа на экране как своего «Я». Но стоит отметить, что полная настройка облика виртуального аватара полностью не решала проблему самоидентификации и формирования идентичности в технически созданном виртуальном пространстве. Оставалась актуальной проблема внешнего облика доспехов и оружия. Перед множеством геймеров вставал вполне логичный вопрос выбора: внешний вид или характеристики. Частично затрагивая экономическую составляющую игры и суть условно-бесплатных видеоигр, необходимо обратить внимание на «косметические предметы» (скины) и реализацию функции трансмогрификации в творениях студии Blizzard Entertainment.

Возможность изменения визуального облика своего персонажа и использование косметических предметов стала широко популярным явлением в гик-культуре за последние несколько лет. Геймеры тратят огромные суммы и силы на получение тех или иных обликов для доспехов или оружия. Это является важным элементом для более глубокого погружения в виртуальный мир, вхождения в его ролевую составляющую. Не просто вхождение в это виртуальное измерение, а вхождение своим «Я», своим образом, своими взглядами и внешностью. Кастомизация персонажа позволяет геймеру ощущать персонажа как себя самого. Класс, роль, отношение и характер геймера можно «прочитать» по внешнему виду персонажа. Внешний вид оставляет визуально-семиотические знаки, позволяющие как идентифицировать специализацию персонажа стороннему наблюдателю, так и сформировать идентичность геймера для собственного восприятия и понимания в контексте видеоигрового пространства. Например, в популярной MMO-RPG World of Warcraft мы можем встретить Паладина, или Рыцаря Смерти, и понять по его внешнему виду роль, специализацию или характер геймера. Особенности класса и специализации, формирующиеся в сознании геймера и принимающие мифологическое содержание, позволяют играющему сформировать собственную идентичность в видеоигровом пространстве и создать собственный уникальный облик, удовлетворяющий его видение и восприятие. Отдельно стоит отметить, что внешний вид персонажа позволяет не только «прочитать» характер геймера и его роль, но также понять его принадлежность к определенному стилю игры – PvE или PvP.

Каким образом достигается подобный результат и формирование идентичности геймера? В World of Warcraft создали услугу по изменению доспехов и оружия (трансмогрификация). Появилась возможность создать персонажа, полностью соответствующего своему стилю, образу и видению. Это позволяет подобрать визуальный облик персонажа таким образом, чтобы он удовлетворял не только эстетическому вкусу геймера, но и экзистенциальному. Созданный визуальный образ демонстрирует настроение игрока, его стиль игры, особенности класса и специализации, имеющиеся профессии и род занятий (PvP или PvE). Данная функция способствует не только самовыражению пользователя и созданию виртуального «Я», но и дает возможность стороннему наблюдателю «прочитать» характер играющего и оценить степень представляемой опасности.

Важным моментом является то, что данная функция полностью вписывается в историю и мифологию мира игры. Геймеры начали тратить многие сотни часов на подбор экипировки, которая подходила бы непосредственно их личному настроению и стилю игры. Возросла актуальность старых рейдовых подземелий, что позволяет глубже проникнуть в содержание видеоигрового мира и приобщиться к его мифологической составляющей.

В других видеоиграх использовали иные подходы, которые также способствуют формированию мифологии виртуального мира и идентичности геймера в видеоигре. Например, в Fortnite и DotA 2 и других появились платные косметические предметы, которые изменяют визуальный образ героя по вкусу игрока, никак не влияя на геймплей и баланс игры. В Grand Theft Auto V, Super Mario Odyssey и многих других появились функции приобретения вещей за внутриигровую валюту. Это также позволяет формировать свой собственный образ и не нарушает целостной картины мира и его мифологического содержания. Хотя в Super Mario Odyssey главным игровым персонажем так и остается веселый Марио, возможность изменить его стиль в соответствии со своим видением и предпочтениями – очень важный момент.

В заключение необходимо отметить основные моменты:

1. Видеоигры прошли долгий период становления, развития и принятия в обществе. Негативные мнения и классификация «заболевания» трансформировались в исследовательский и творческий интерес.
2. Видеоигры можно принимать как новую форму искусства и проявления творчества.
3. Технически созданный виртуальный мир имеет собственное наполнение, мифологию и содержание, а также существует независимо от наличия в нем играющего.
4. Включение и проживание геймером виртуального мира создается самим виртуальным миром и его содержанием.
5. Возможность создать и изобразить внешний облик своего персонажа способствует формированию геймером его идентичности и демонстрации своего «Я» внутри видеоигрового пространства.

Изменения, произошедшие с видеоиграми, позволяют взглянуть на данный феномен массовой культуры с другой стороны. Видеоигры только начинают входить в исследовательское поле зрения историков,

философов, социологов и других представителей научного сообщества. Это значимый этап для становления самих видеоигр как формы культуры и расширения тех или иных сфер деятельности.

ЛИТЕРАТУРА

1. Веснин Д. Как видеоигры становятся площадкой для экспериментов. URL: <http://www.lookatme.ru/mag/live/industry-research/197827-videogames-research>
2. Шефф Д. Game Over. Как Nintendo завоевала мир / пер. И. Воронина. М. : Белое Яблоко, 2017. 384 с.
3. Липков А.И. Ящик Пандоры: Феномен компьютерных игр в мире и в России. М. : ЛКИ, 2008 192 с.
4. Донован Т. Играй! История видеоигр / пер. И. Воронина. М. : Белое Яблоко, 2014. 648с.
5. Осаченко Ю.С. Онтология мифа: различие тождества. Томск : ТМЛ-Пресс, 2010. 248 с.
6. Курсье Н., Канафи М. Zelda. Хроника легендарной саги / пер. А. Василевского. М. : Белое Яблоко, 2016. 240 с.
7. Сборник Медиафилософия XII. Игра или Реальность? Опыт исследования компьютерных игр / под ред. В.В. Савчука. СПб. : Фонд развития конфликтологии, 2016. 498 с.
8. Рикёр П. Время и Рассказ. Т. 2: Конфигурации в вымышленном рассказе. М. ; СПб. : Университетская книга, 2000. 224 с.

Статья представлена научной редакцией «Философия» 8 июля 2019 г.

The Identity of a Gamer in the Virtual Space of Video Games

Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta – Tomsk State University Journal, 2019, 446, 64–67.

DOI: 10.17223/15617793/446/8

Vasily S. Babinovich, Tomsk State University (Tomsk, Russian Federation). E-mail: winterik1@mail.ru

Keywords: video games; virtual space; identity; experience of consciousness; cooperative attention; myth; geek-culture.

In this article, the author is trying to solve the problem of user identity in the space of video games. The variety of opportunities is open through the modern technology providing a wide field for discoveries. How does an inclusion, immersion and living in a virtual reality made with tools of technology occur? The modern video game industry raises pressing social, ethical and existential problems. The user is transferred into the virtual space of a video game through a special technological and informative content, living in the image of the character and avatar on the screen. The subject identifies the character as him-/herself and “lives” a different life in the virtual world. The research made in the article is based on modern video games (World of WarCraft, Dark Souls, Bloodborne, God of War, etc.), which are very popular in modern game culture. In these games, we can find a specific atmosphere, mythological content and social connections between players. In case of personal experience of living and observing the virtual game world, the phenomenological hermeneutic analysis was chosen as the main research method. The study examined the videogame identity forming process in different ways. Single and MMO role-playing games (RPG) were chosen for analysis as a more visual opportunity to reflect inclusiveness due to the features of the genre (the ability to create the character’s appearance, choose armor and directly influence the plot through the choice of active actions). In conclusion, the author came to the following. (1) Video games passed through a long period of formation, development and acceptance in society. The perception of this phenomenon was transformed from an association with mental illness to research and creative interest. (2) It is possible to take video games as a new form of art and creativity. (3) The virtual space created by tools of technology has its own content and mythology and exists regardless of the presence of the player. (4) The gamer’s inclusion and living in the virtual world is created by the virtual world itself and by its content. (5) The ability to create the appearance of the character contributes to the gamer’s formation of his/her identity and the demonstration of self-image within the video game space. The changes occurred in video games allow looking at this phenomenon of popular culture from a different perspective. Video games are only beginning to enter the research field of historians, philosophers, sociologists and other researchers. This is a significant stage for the development of video games both in the form of culture and in the extension of various spheres of activity.

REFERENCES

1. Vesnin, D. (2013) Kak videoigry stanoviyatsya ploshchadkoy dlya eksperimentov [How Video Games Become a Platform for Experiments]. *Look at Me*. [Online] Available from: <http://www.lookatme.ru/mag/live/industry-research/197827-videogames-research>.
2. Sheff, D. (2017) *Game Over. Kak Nintendo zavoevala mir* [Game Over. How Nintendo Conquered the World]. Translated from English by I. Voronin. Moscow: Beloe Yabloko.
3. Lipkov, A.I. (2008) *Yashchik Pandory: Fenomen komp'yuternykh igr v mire i v Rossii* [Pandora's Box: The Phenomenon of Computer Games in the World and in Russia]. Moscow: LKI.
4. Donovan, T. (2014) *Igray! Istoriya videoigr* [Replay. The History of Video Games]. Translated from English by I. Voronin. Moscow: Beloe Yabloko.
5. Osachenko, Yu.S. (2010) *Ontologiya mifa: razlichie tozhdestva* [Ontology of Myth: the Difference of Identity]. Tomsk: TML-Press.
6. Courcier, N. & Kanafi, M. (2016) *Zelda. Khronika legendarnoy sagi* [Zelda. The Chronicle of a Legendary Saga]. Translated from English by A. Vasilevskiy. Moscow: Beloe Yabloko.
7. Savchuk, V.V. (ed.) (2016) *Mediafilosofiya XII. Igra ili Real'nost' ? Opyt issledovaniya komp'yuternykh igr* [Media Philosophy XII. Game or Reality? Experience in the Study of Computer Games]. St. Petersburg: Fond razvitiya konfliktologii.
8. Ricoeur, P. (2000) *Vremya i Rasskaz* [Time and Narrative]. Translated from French. Vol. 2. Moscow; St. Petersburg: Universitetskaya kniga.

Received: 08 July 2019